

TIR D'ÉNERGIE À L'ARME DE SIÈGE

[variable]

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G, F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) / (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	un engin de siège G
Durée	10 minutes/niveau
JS	Volonté, annule (inoffensif, objet)
RM	oui (inoffensif, objet)

Ce sort transforme les munitions d'une arme de siège à distance en munition d'énergie pure. Le personnage choisit le type d'énergie (acide, électricité, feu, force, froid ou son) au moment de lancer le sort. Le montant de dégâts des munitions affectées par le sort ne change pas mais elles infligent des dégâts d'énergie du type choisi. Si les munitions bénéficient d'effets supplémentaires, ils ne changent pas. Contrairement aux autres attaques d'énergie, celle-ci inflige la totalité des dégâts aux objets. La munition gagne aussi l'un des effets suivants, en fonction de son type d'énergie. * Acide. La munition inflige la moitié de ses dégâts à toutes les créatures et tous les objets abandonnés dans un rayon d'aspersion de 4,50 m (3 c) autour de la cible directe de l'engin de siège. Les créatures peuvent réduire les dégâts d'aspersion de moitié avec un jet de Réflexes réussi. Le sort et l'aspersion ont le même DD. * Électricité. Les créatures touchées par l'engin de siège et celles qui se trouvent dans un rayon de 4,50 m (3 c) sont chancelantes pour 1 round. * Feu. Les créatures et les objets de bois situés dans un rayon de 4,50 m (3 c) autour de la cible directe prennent feu. * Force. Pas d'effet supplémentaire. * Froid. La munition dépose une couche de glace dans un rayon de 6 m (4 c) autour de la cible de l'engin de siège. Elle persiste 1d6 rounds. Les créatures prises dans la couche de glace sont enchevêtrées. Une créature qui commence son tour dans la glace reçoit 2d6 points de dégâts de froid. * Son. Les créatures touchées par l'attaque directe et celles qui se trouvent dans un rayon de 6 m (4 c) doivent réussir un jet de Vigueur ou être sourdes pendant 1 heure. Le DD du sort et de l'effet sont les mêmes.